

«¿QUIÉN SOY?»
STEM TEAM. IGUALDAD SIN ETIQUETAS

Noelia Recatalà Lara*

Fundació Isonomia

*nrecatalalara@gmail.com

Resumen: «¿Quién soy?» es una actividad lúdica online que pretende el aprendizaje de la historia de algunas de las mujeres inventoras más simbólicas del mundo, a través de una herramienta educativa alternativa, facilitando su puesta en práctica tanto en el ámbito educativo como familiar. Se trata de un recurso libre que se lleva a cabo a través de unos de los talleres que la Fundación Isonomia de la Universitat Jaume I imparte en el marco del proyecto «STEM¹ TEAM. Igualdad sin etiquetas». El juego «¿Quién soy?» tiene como objetivo proporcionar una herramienta coeducativa, que promueva la igualdad entre mujeres y hombres, eliminando los estereotipos de género que afectan tanto en los estudios, al ámbito laboral, como las relaciones sociales. La actividad didáctica pretende sacar del olvido las mujeres inventoras que contribuyeron al avance de la sociedad las cuales no solo han mejorado nuestra calidad de vida y seguridad, sino también, la nuestra la salud.

Palabras clave: coeducación, inventoras, estereotipos, igualdad, roles, género.

¹ STEM, acrónimo inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería i Matemáticas

Summary: «Who am I?» is an online fun activity that aims to learn the history of some of the most symbolic women inventors in the world, through an alternative educational tool, facilitating its implementation in both the educational and family environment. It is a free resource that is carried out through one of the workshops that the Isonomia Foundation of the Jaume I University gives in the framework of the project «STEM TEAM. Equality without tags». The game «Who am I?» aims to provide a co-educational tool that promotes equality between women and men, eliminating gender stereotypes that affect both studies, the workplace and social relations. The didactic activity aims to remove from oblivion the women inventors who contributed to the advancement of society which have not only improved our quality of life and safety, but also our health.

Keywords: coeducation, inventors, stereotypes, equality, roles, gender.

INTRODUCCIÓN

Coeducar significa educar desde la igualdad y la no discriminación por razón de sexo (González y Lomas, 2002: 224), reconociendo los potenciales de las personas y su individualidad. Por eso, tal y como describe la Guía de Coeducación elaborada por Red2Red Consultoras S.L. y el Instituto de la Mujer, la coeducación implica, entre otras cosas, ofrecer recursos que ayuden a eliminar la desigualdad entre hombres y mujeres, y conocer algunas contribuciones de mujeres olvidadas en la historia. Trabajar en igualdad desde la infancia es, siguiendo la UNESCO (2019), una herramienta preventiva y una prioridad mundial, que tiene la finalidad de evitar actitudes discriminatorias hacia otras personas, fomentándose pensamientos y actitudes de diversidad, equidad, empatía y buenos tratos hacia los/las demás.

Las sociedades transmiten a las personas un modelo de relación y un sistema de valores a través del proceso de socialización, en el cual influyen una serie de agentes como la familia, las amistades, los medios de comunicación, la escuela o la cultura. A través de este proceso, que dura prácticamente toda la vida pero que tiene una mayor influencia en los primeros años, las personas asimilan los elementos culturales y sociales que favorecen y garantizan su adaptación e integración en la sociedad a la cual pertenecen. El proceso de socialización de las personas desarrolla maneras de pensar, sentir y actuar (Vander Zanden, 1986), que determinan la formación de nuestra identidad. En este sentido, el papel del sistema educativo -así como el de la familia- es fundamental para la transmisión de valores de respeto, tolerancia e igualdad entre mujeres y hombres.

Por lo tanto, existe la necesidad de educar con perspectiva de género y de hacer visible la diversidad, fomentando la importancia de una elección académica y profesional alejada de estereotipos de género, entre otros. Así, es indispensable estimular las diferentes opciones profesionales tanto a niños como niñas, focalizando la atención en la promoción de chicas que llevan a cabo actividades tradicionalmente masculinizadas como son las STEM y en la promoción de chicos que llevan a cabo actividades tradicionalmente feminizadas como son la educación, la moda o las curas.

Hay que educar teniendo en cuenta en todo momento que en función del sexo (hombre o mujer) la sociedad nos otorga unos papeles (roles) y unas características (estereotipos) diferentes, a los cuales se asignan un valor social asimétrico. Por ejemplo, de acuerdo con los procesos de socialización, no se puede esperar que un chico se vea atraído para trabajar en un jardín de infancia y una chica en un taller mecánico; por lo tanto, habrá que educar para que tanto el uno como la otra vean como propio cualquier campo profesional. Aquí la coeducación entra en juego, teniendo la finalidad de educar en la pluralidad, la igualdad y la diversidad, garantizando las diferencias personales (que no se tienen que confundir con las desigualdades de género), pero dando siempre las mismas oportunidades reales a niñas y niños para gestionar su futuro.

Según el informe de la UNESCO (2019) «Descifrar el código: la educación de las niñas y las mujeres en ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM)», solo el 35% del estudiantado de carreras vinculadas a las STEM son mujeres, de las cuales solo un 3% escogen realizar estudios en el ámbito de las TIC². Estas disparidades de género, sugieren la necesidad de crear respuestas o iniciativas que permitan la participación de niñas y mujeres en el ámbito de las STEM, eliminando prejuicios y estereotipos de género.

Para desmontar estos estereotipos de género, desde la Fundación Isonomia se llevan a cabo proyectos como «STEM Team. Igualdad sin etiquetas», el cual tiene como objetivo el hecho de dar visibilidad a las mujeres en aquellos ámbitos de la sociedad ocupados tradicionalmente por hombres, principalmente en las áreas de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas, y abordar los estereotipos de las opciones educativas y profesionales para promover la igualdad de género en la educación, la formación y la orientación profesional.



Fuente: <http://isonomia.uji.es/stem-team-igualtat-sense-etiquetes/>

² TIC siglas de Tecnologías de la Información y la Comunicación.

PROPUESTA DIDÁCTICA

En el marco del proyecto «STEM TEAM. Igualdad sin etiquetas» se ha creado una actividad lúdica que consiste en un juego en línea. La actividad se puede realizar en dos idiomas:

- En valenciano a través del siguiente enlace:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdu8fIEtCS2OinMQL9Vq85dngsPffjV3zDCVrmkf5zFsGXKEA/viewform?usp=sf_link
- En castellano a través del siguiente enlace:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScZODI2rZV0kfn3D8GDCokSs5ku-Y0nklo4TtN8loBvfKGrwA/viewform?usp=sf_link

El juego «¿Quién soy?» se centra en las mujeres inventoras y en las STEM y pretende que el alumnado de educación primaria y secundaria obligatoria (entre 6 y 16 años) conozca la historia de algunas mujeres que han creado grandes inventos a lo largo de la historia. Contiene 14 preguntas con una respuesta correcta. Cada pregunta puntúa 5 puntos, existiendo un rango de puntuación de 0 a 70 puntos, siendo 70 la mayor puntuación que se puede obtener si todas las cuestiones se contestan correctamente. Una vuelta finaliza el juego, en el apartado «Muestra la puntuación» se puede visualizar la puntuación total que se ha obtenido en el juego y, además, se pueden revisar las opciones acertadas y las opciones erradas, donde aparecen los recursos (video-cuentos, publicaciones, etc.) sobre cada una de las inventoras que se muestran al juego. También se puede ver cuántas personas han respondido cada cuestión del juego y la opción que han elegido (opción 1, 2 o 3), en porcentaje, en el apartado «Consulta las respuestas anteriores». Finalmente, se puede volver a iniciar el juego, con la opción «Enviar otra respuesta».



Fuente: El rincón de la ciencia y la tecnología: <https://elrincondelacienciaytecnologia.blogspot.com/2012/04/marie-curie-radiografia-de-un-genio.html>

Además, se incluyen otros recursos educativos para saber más tanto sobre las mujeres que aparecen al juego como otras mujeres inventoras o de las STEM.

CONCLUSIÓN

El mundo de los inventos sigue vinculado al universo masculino hasta el punto que cuando pensamos en cualquier invento, casi nunca se nos ocurren nombres femeninos. En este sentido, López-Navajas (2015) señaló, en un estudio realizado en libros de tecnología, solo dos inventoras enfrente 211 hombres, entre los años 2008 - 2011 en la Comunidad Valenciana.

No obstante, con este juego, se contribuye al hecho que la educación sea el motor del cambio y un apoyo para la lucha contra la desigualdad de género, mostrando algunas de las inventoras más simbólicas con sus descubrimientos.

Es importante estimular las diferentes opciones profesionales tanto a niños como niñas, focalizando la atención en la promoción de chicas que llevan a cabo actividades tradicionalmente masculinizadas como son las STEM, y en la promoción de chicos que llevan a cabo actividades tradicionalmente feminizadas como son la educación, la moda o las curas, como señalan las cifras del INE tanto por sector económico y sexo como por ramas de actividad y sexo.

Cómo afirman las autoras Carrasquilla y Jiménez (2012) es necesario poder visualizar las aportaciones femeninas para conseguir la plena igualdad entre los dos sexos.

Para mayor información sobre el taller «STEM Team. Igualdad sin etiquetas» consultar la web <http://isonomia.uji.es/stem-team-igualtat-sense-etiquetes/>

BIBLIOGRAFIA

Carrasquilla Carmona, A.; Jiménez López, M.A. (2012): «El aprendizaje de las ciencias: Una actividad apasionante para las niñas.» *VII Seminario Ibérico/III Seminario Iberoamericano CTS en la enseñanza de las Ciencias “Ciencia, Tecnología y Sociedad en el futuro de la enseñanza de las ciencias”*, pp. 1-11

Instituto de la Mujer, Ministerio de Igualdad (2008): «Guía de Coeducación Síntesis sobre la Educación para la Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres.» Página web: <http://www.inmujer.gob.es/observatorios/observIgualdad/estudiosInformes/docs/009-guia.pdf>

López-Navajas, A. (2015): «Las mujeres que nos faltan. Análisis de la ausencia de las mujeres en los manuales escolares» (Tesis doctoral).

Simkin, Hugo; Becerra, Gastón (2013): «El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial.» *Ciencia, Docencia y Tecnología*, Vol. XXIV, núm.47, pp.119-142.

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=145/14529884005>

UNESCO (2019): «Descifrar el código: la educación de las niñas y las mujeres en ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM)».

Página web: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366649>

Vander Zanden, J.W., (1998): *Manual de Psicología social*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1986 imp.1994.